SWJ-BAN00E

WonderSwan

必読

NEON GENESIS EVANGELION シト育成

解説書

ステレオ対応 通信対応

EVANGELION エヴァンゲリオン

BANDAI

⚠ 注意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10〜15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用 カートリッジ「NEON GENESIS EVANGELION シト育成」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS もくじ

パッケージ原画:本田 雄

ストーリー

特務機関NERV特殊監査部所属・加持リョウジ。彼の今回の任務は、ドイツ支局よりセカンドチルドレン・惣流・アスカ・ラングレーとEVA弐号機を伴い帰国すること。

しかし、それはあくまでも表向きのもの。真の任務は、密かにドイツで研究され復元過程にあった使徒の胎児・アダムを極秘裡に持ち帰ることだった。

NERV総司令公務室で、このアダムを手渡す彼に、総司令・碇ゲンドウから新たな任務が下る。

「君にもうひとつ頼みがある…。
このアダムを成体へと育ててくれないか…」



「ハハハ、まさか使徒を作れと…」



「そうだ」

指令書　極秘

加持リョウジ殿

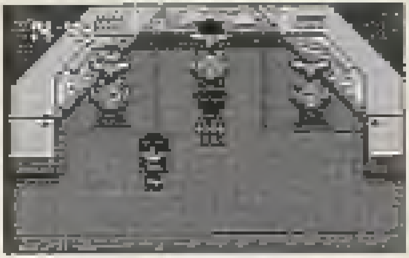
育成室 L.C.L水槽内にいる“アダム”を7日間かけて成体・使徒に育て、使徒図鑑を完成させよ。任務はふたつ、「育成」と「アドベンチャー」である。

「育成」



勤務時間内は使徒の状態を常にチェック、L.C.Lの濃度・電解率の調整や栄養補給をおこなうこと。また、能力アップも怠るな。

「アドベンチャー」

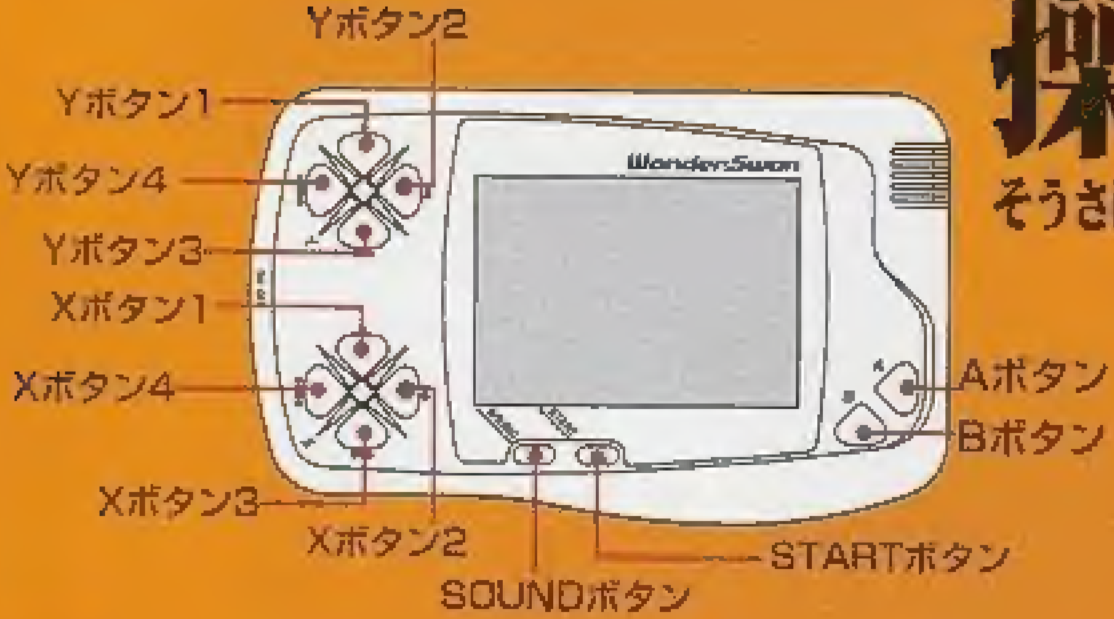


NERV本部内および第3新東京市を探索、様々な人物から情報を聞き出し、使徒育成の重要アイテムを獲得せよ。尚、勤務時間は自由とする。

育てた使徒はデータとして保存される。カードゲームでのこのデータの使用を許可する。

NERV総司令・碇ゲンドウ

操作方法
そうさほうほう



育成時
Xボタン／項目の選択
Aボタン／決定
Bボタン／キャンセル

アドベンチャー時
Xボタン／項目の選択、キャラクターの移動
Aボタン／決定、話しかける、調べる
Bボタン／キャンセル

※能力アップについてはP17を、本体についてはワンダースワン本体の取扱説明書をご覧ください

ゲームを始める前に

ワンダースワン本体に「NEON GENESIS EVANGELION シト育成」のカートリッジをセットし、電源を入れるとオープニング画面、続いてタイトル画面があらわれます。タイトル画面でSTARTボタンを押すとスタートメニューがあらわれます。

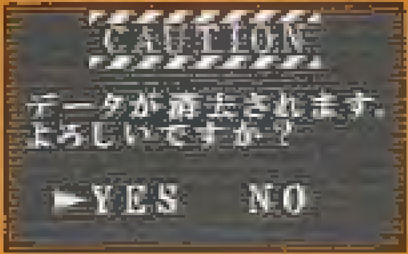
Xボタン1、3でゲームを選び、Aボタンで決定します。
はじめから／ゲームを初めからスタートします。
続きから／セーブされた前回の続きをプレイします。

●セーブデータがない場合は「はじめから」しか表示されません。



CAUTION!

「続きから」が表示されている際に「はじめから」を選び「YES」を実行すると、育成データやイベントデータなどすべてのセーブデータが消えてしまいます。

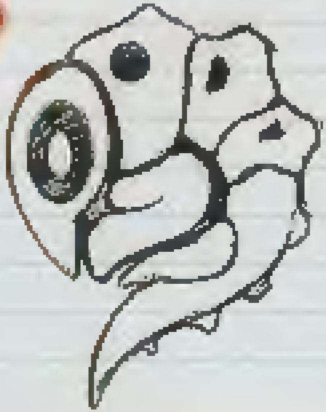


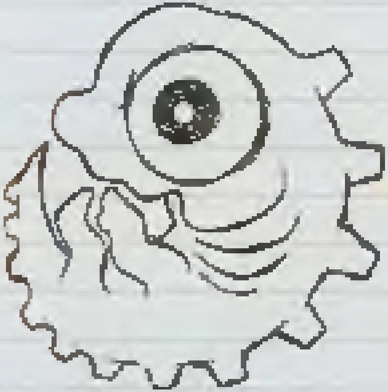
使徒育成の研究レポート

使徒の育成期間は7日間。以下のような形態変化を起こす。育て方により各期間は変化する。

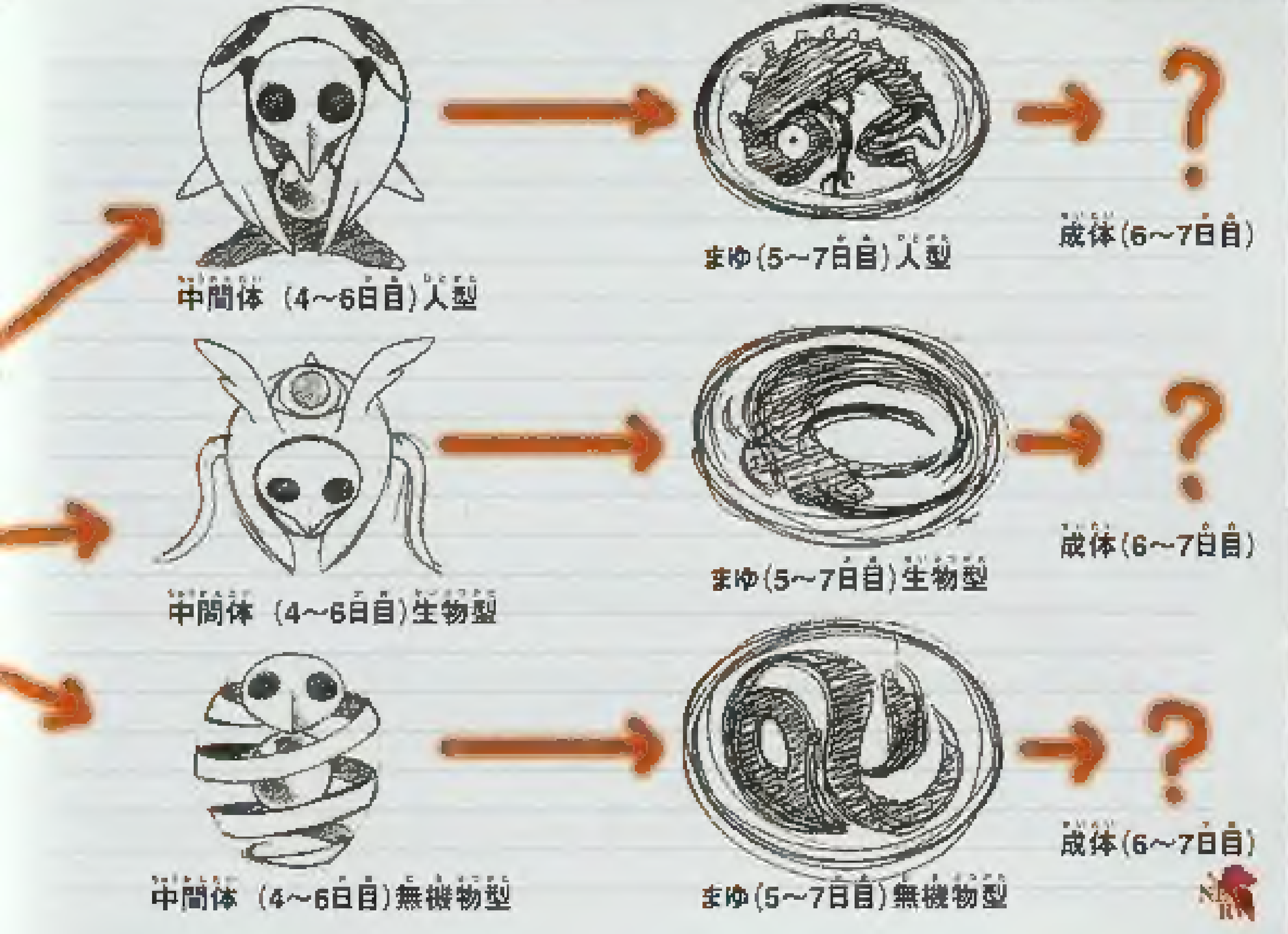
幼生（2〜3日目）



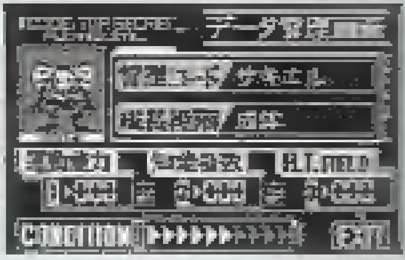




アダム（1日目）

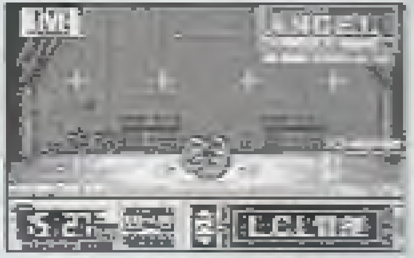

中間体　(4~6日目)人型
まゆ(5~7日目)人型
成体(6~7日目)
?
中間体　(4~6日目)生物型
まゆ(5~7日目)生物型
成体(6~7日目)
?
中間体　(4~6日目)無機物型
まゆ(5~7日目)無機物型
成体(6~7日目)
?

エネルギー状態



確認はデータ管理画面のCONDITIONでおこなえ、状態は10段階の▶で示される。エネルギーは時間経過により減少、エネルギー補給で回復させることができる。減少の度合いは成長段階で変化する。

病気



病気になると、L.C.L水槽内の使徒に変化が起こる。常に目視で確認すること。通常の状態でも病気になるが、原因の大半はL.C.L水槽内の環境悪化や疲労である。薬で回復がおこなえる。

注意!!

エネルギー状態が▶0または病気の状態のまま放置すると、使徒は死亡することがある。放置時間が長ければ長いほど死亡する確率が高くなる。

能力アップをおこないすぎると　疲労しやすくなり　健康状態に影響が出るので注意すること

特務機関NERV就業規則

勤務時間／09:00〜21:00

就業規則1-1

21:00〜09:00の育成室での操作を禁ずる。

就業規則1-2

勤務開始時(09:00)、勤務終了時(21:00)は育成室への帰還を厳守。どこにいても強制的に育成室へ戻される。開始挨拶、終了挨拶終了後は自由行動とする。

L C L



使徒は、使徒の羊水ともいうべきL.C.Lの水槽で育ち、L.C.L濃度や電解率など、その環境により形態の変化に大きな影響を及ぼす

濃度と電解率

パーセンテージで表示される。時間経過により徐々に低下するが、L.C.L管理画面で調整をおこなうことができる。極端に高くなったり、極端に低くなると使徒は死亡することがあり、高ければ高いほど、低ければ低いほど死亡する確率が高くなる

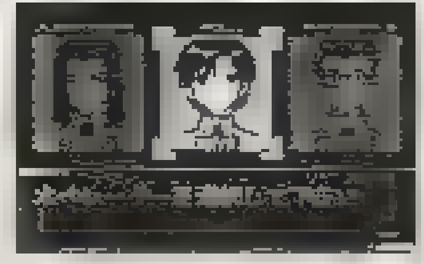
汚染度

L.C.Lの水槽内は時間経過により徐々に汚染が進み、排泄によりパーセンテージが大きく上昇する。汚染が進むと、使徒は病気になりやすくなり、汚染度が高いほど病気になる確率が高くなる。L.C.L管理画面の「フィルター交換」で、ある程度浄化が可能である

育成スタート
いくせいスタート

「はじめから」でスタートすると、プロローグが始まります。Aボタンで会話を送ります。





オペレーター選択

まず初めに、アシスタントとなるオペレーターを、3人の中から選びます。オペレーターは育成についてのアドバイスを与えてくれ、選んだオペレーターにより、イベントや使徒の成長に影響が起こります。オペレーターの育成室勤務は09:00～21:00。2日間で勤務交代となり、その際オペレーターを選び直します。同じオペレーターも選べます。



名前入力

これから育てる"アダム"に5文字以内で名前をつけることができます。Xボタンで文字を選択し、Aボタンで決定。[END]を選んで終了します。

育成 いくせい

使徒を観察する育成の基本となる画面です 21:00~09:00は育成に関する操作ができなくなります 勤務時間外は使徒に変化は起きません



十ボタン↑、↓で項目を選びAボタンで決定 情報確認やMAGIへのアクセス、本部内や第3新東京市の探索へ出かけることができます また 育成画面でSTARTボタンを押すと、セーブするかどうかの確認画面があらわれます セーブを実行するとタイトルに戻ります

注意

ゲームを終了する時は必ず、育成画面中にSTARTボタンを押してあらわれるセーブ確認画面でセーブを実行してください

エネルギー

選択後Aボタンで　エネルギーを与えることができます

データ管理

育成中の使徒のデータを見ることができます　Bボタンで育成画面に戻ります

管理コード／プレイヤーがつけた使徒の名前



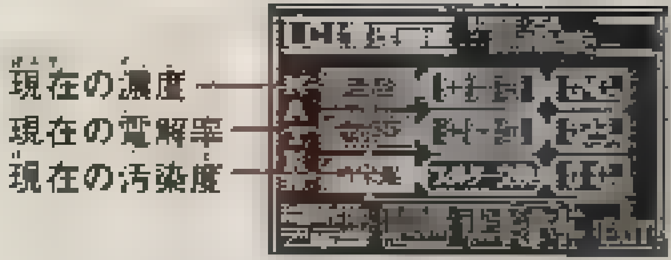
成長段階／現在の成長段階

CONDITION
使徒のエネルギーの状態

運動能力　知能指数　A.T FIELD／能力アップで修得した能力値

L.C.L管理

水槽内のL.C.Lの環境を確認し、調整をおこなうことができます
Bボタンで育成画面に戻ります



濃度と電解率の調整

Xボタン1、3で「濃度」か「電解率」を選び、Xボタン2、4で
[＋][－][OFF]を選びます
[＋]／1時間ごとに10%上昇
[－]／1時間ごとに10%下降
[OFF]／1時間ごとに5%下降



L.C.Lの浄化

Xボタン1、3で「汚染度」を選び、Aボタンを押すとフィルター交換による浄化をおこないます。汚染度が20%下降します



アップ

運動能力・知能指数　A.T.FIELDの能力をアップさせる訓練です。



4方向から発射されるレーザービームをA.T FIELDの展開で防ぎます。発射された方向のXボタンを素早く押して防御します。全ラウンドクリアまでに3回以上被弾しなければ成功です。全10ラウンドでクリアとなります。

Xボタン1／上　Xボタン2／右　Xボタン3／下　Xボタン4／左

能力アップは幼生・中間体の時にしか
実行することができません

アイテム

育成中の"アダム"に対し様々なアイテムを使うことができます。Xボタン1～3でアイテムを選び、Aボタンで決定します。選択中のアイテムの説明文が表示されます。アイテムはアドベンチャーで手に入れることができます。アイテムの中には、そのアイテムの使用条件がそろっていないと使えないものもあります。



代表的なアイテム

複合抗生剤	病気回復
エンドメタシン	疲労回復
アップミンEX	運動能力UP
アップミンIQ	知能指数UP
アップミンAT	A.T.FIELD数値UP
汚染中和剤	L.C.L汚染抑制
キープノイトA	L.C.L濃度安定
キープノイトB	L.C.L電解率安定

特殊なアイテムを育成中の使徒に与えると

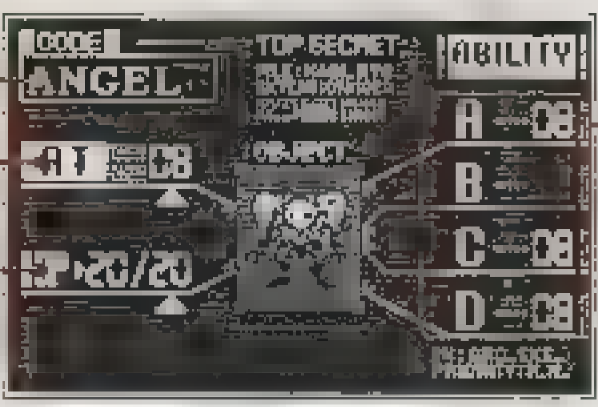
MAGI-SYS

NERVのスーパーコンピュータMAGIにアクセス、「使徒データ」「設定」「図鑑」を選んで見ることができます



使徒データ　MELCHIOR-1

カードゲームで使うことのできる使徒のデータです　育成終了時に保存した使徒が表示されます
Xボタン1、3で使徒を選び　Aボタンで決定します　Bボタンまたは[EXIT]の決定でMAGI画面に戻ります



使徒の名前

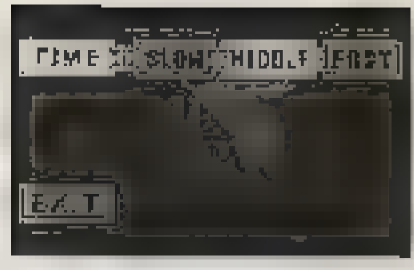
A.T FIELD数値

ヒットポイント

各能力タイプとそれぞれの攻撃力

設定　BALTHASAR-2

設定の変更がおこなえます



時間設定／ゲーム内の進行時間の設定変更が可能です

図鑑　CASPER-3

育成に成功すると育てた使徒の名前（原作中の名前）が表示されるようになります　Xボタン1、3で見たい使徒を選び　Aボタンで決定すると　グラフィックと解説　タイプが表示されます



図鑑を完成させると……　……、何かが起こる！

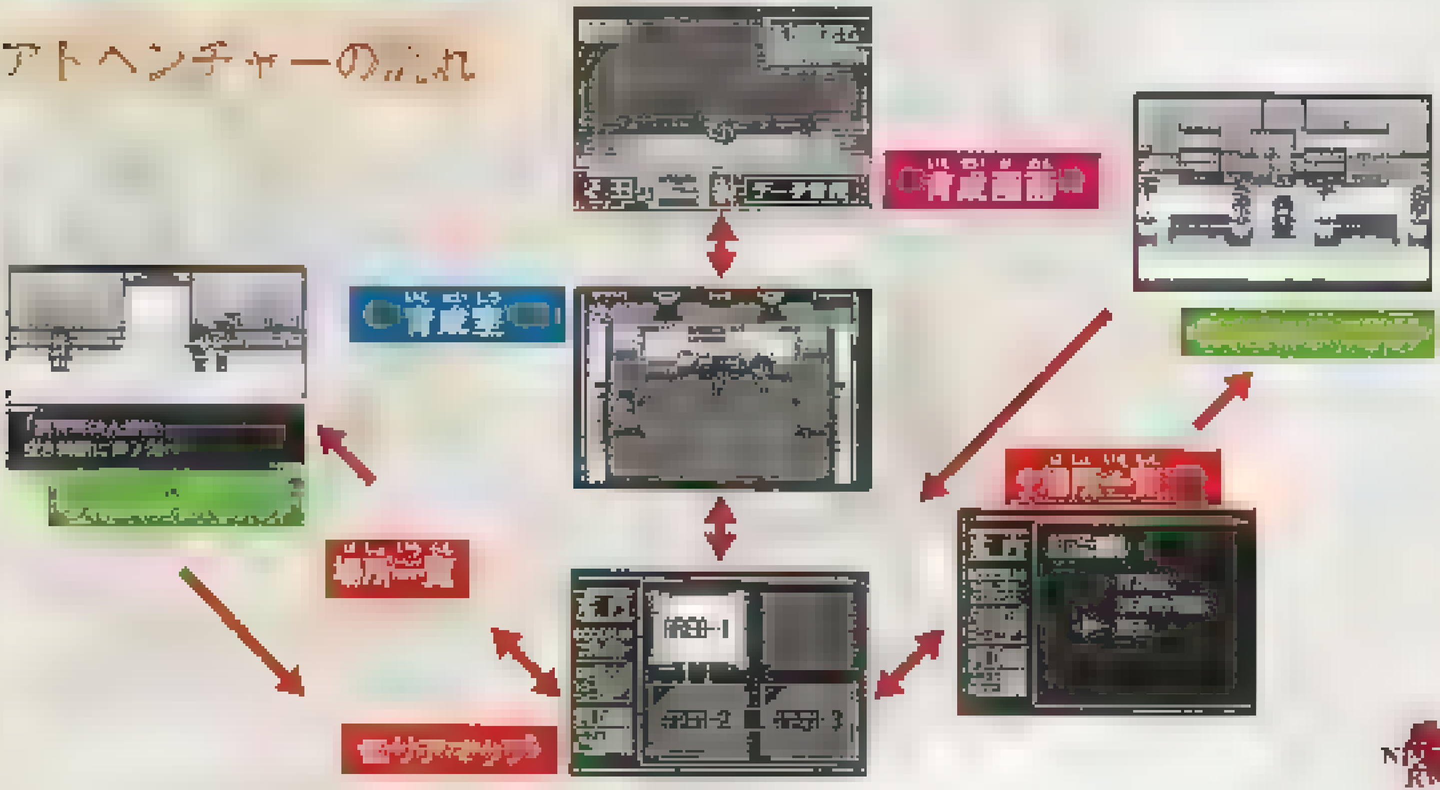
外出

育成画面を抜け　ネルフ本部内や第3新東京市の探索をおこないます

アドベンチャー

本部内および第3新東京市を探索、様々な人物から情報を聞き出し、使徒育成用の重要アイテムを見つけます エリアマップで行き先を決め、フィールドマップで詳しい探索をおこないます フィールドマップでは様々なイベントも起こります 勤務時間外も探索を続けることができます

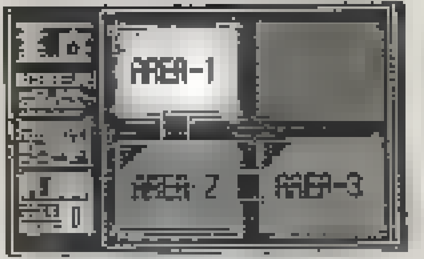
アドベンチャーの流れ



移動方法

育成画面で「外出」を選び、Aボタンで決定すると育成室に出ます

Xボタンで加持を動かし、育成室を出るとエリアマップが表示されます。



行きたいエリアをXボタンで選んでAボタンを押すと、そのエリアの場所一覧が表示されます

Xボタン1、3で行きたい場所を選んでAボタンを押すと、その場所のフィールドマップに出ます



※時間帯によっては移動できない場所もあり、移動できない場所は場所一覧に表示されません

フィールドマップ

本部内

話す

Xボタンで加持を動かし、話したい人に向かってAボタンを押せば、いろいろな人に話しかけることができます。イベントが発生することもあります。



調べる

調べたい物の前でAボタンを押して調べることができます。調べたものがアイテムなら、獲得することができます。



エレベーターに乗る

エレベーターホール・エレベーターの階数ボタンの前でAボタンを押すとメッセージウインドウが開き、移動できるフロアの名前が表示されます。Xボタン2 4でフロアを選択しAボタンを押すと、そのフロアのエレベーターホールに出ます。



メールを読む

加持の個室では届いたメールを読むことができます 机のパソコンの前でAボタンを押して読みます



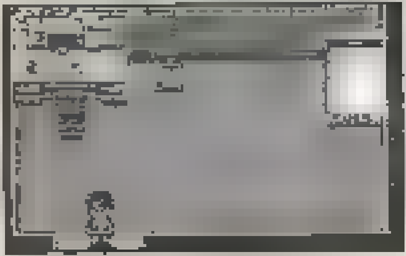
眠る

勤務時間外なら、加持の個室で睡眠を取ることができます ベッドの前でAボタンを押して眠ります 眠ると翌朝の09 00になり、自動的に育成室へ出勤します

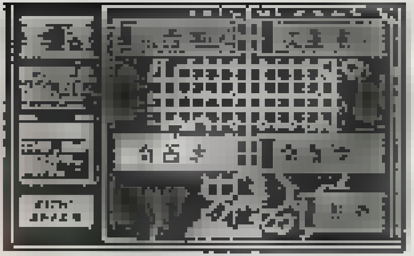


エリアマップへ

[EXIT]の方向や出口へ向かって歩くと、エリアマップが表示されます



第3新東京市



セキュリティゲートをくぐりNERV本部を出るとそこは第3新東京市。シンジやアスカが通う第壱中学校2年A組の教室やレイが住む団地、クリーニング店などがあります。

※時間帯によっては移動できない場所もあり、移動できない場所は場所一覧に表示されません。

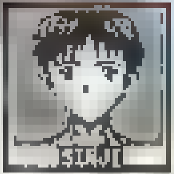
・IDカードがなければ、第3新東京市へ出掛けることができません。IDカードは1度使徒を育成し終わると手に入れることができるようになります。

強制帰還指令



育成室以外の場所を探索中に、09:00の勤務開始時間および21:00の勤務終了時間になると、加持は自動的に育成室に戻されます。オペレーターとの勤務開始・勤務終了の挨拶が終わると、再び自由に探索がおこなえるようになります。

キャラクター



碇シンジ

14歳　エヴァンゲリオン初号機パイロット

サードチルドレン



綾波レイ

14歳　エヴァンゲリオン零号機パイロット

ファーストチルドレン



惣流・アスカ・ラングレー

14歳　エヴァンゲリオン弐号機パイロット

セカンドチルドレン

ADAM

まさか使徒を作れと

「君にもうひとつ頼みがある…。このアダムを使徒へと育ててくれないか…」



葛城ミサト

NERV本部戦術作戦部作戦局第一課 一尉



赤木リツコ

NERV本部技術開発部技術一課 E計画担当博士



碇ゲンドウ

NERV本部総司令



冬月コウゾウ

NERV本部副司令

ゲームオーバー

育成中の使徒が死んでしまうとゲームオーバー、ゲームオーバー画面があらわれ　タイトル画面に戻ります



使徒が危篤になると

育成室以外の場所を探索中に使徒が危篤になると、担当オペレーターから連絡が入り　加持は自動的に育成室に戻されます

ゲームクリア

使徒の育成に成功すると、7日目に様々なイベントが起こります



成体になった使徒は「図鑑」に保存されます「図鑑」へは新種の使徒のみが登録されます



[illegible]ブと[illegible]徒データの[illegible]

最後に結果報告画面があらわれ、成育させた使徒を使徒データに登録・保存することができます Aボタンを押すとデータ登録確認画面があらわれます 登録する場合は[YES]を しない場合は[NO]を選びます



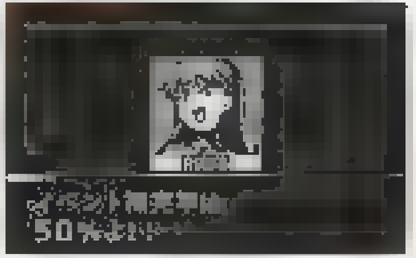
データがいっぱいの場合には「上書き」で登録をおこなうことができます 上書きするデータを選び、新しいデータの上書きをおこないます 上書きする場合は[YES]を、しない場合は[NO]を選びます

上書きをすると そこに登録されていたデータは消えてしまいます



イベント[illegible]

結果報告が終わると これまでにゲーム中のイベントをいくつ見ることができたかをあらわすイベント補完率が表示されます



カードゲーム

使徒の成育に成功するとスタートメニューに「カード1P」「カード2P」が追加され、登録した使徒データを使ってカードゲームが遊べるようになります。
※使徒の成育に成功しても、使徒のデータがなければカードゲームでは遊べません。

カード1P／コンピュータと対戦する1人専用ゲームです。



カード2P／通信による2P対戦ができるゲームです。

Xボタン1、3でゲームを選び、Aボタンでゲームをスタートします。

カード2Pの場合

2台のワンダースワンに「NEON GENESIS EVANGELION シト育成」のカートリッジをそれぞれセットし、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）で接続、お互いが「カード2P」を選びます。

[illegible]エントリー



エントリー画面でカードゲームに参戦させる使徒を1体エントリーします 使徒を選択 Aボタンを押すと使徒データ画面があらわれます Aボタンを押すと確認画面があらわれ エントリーする場合は[YES]を、しない場合は[NO]を選びます

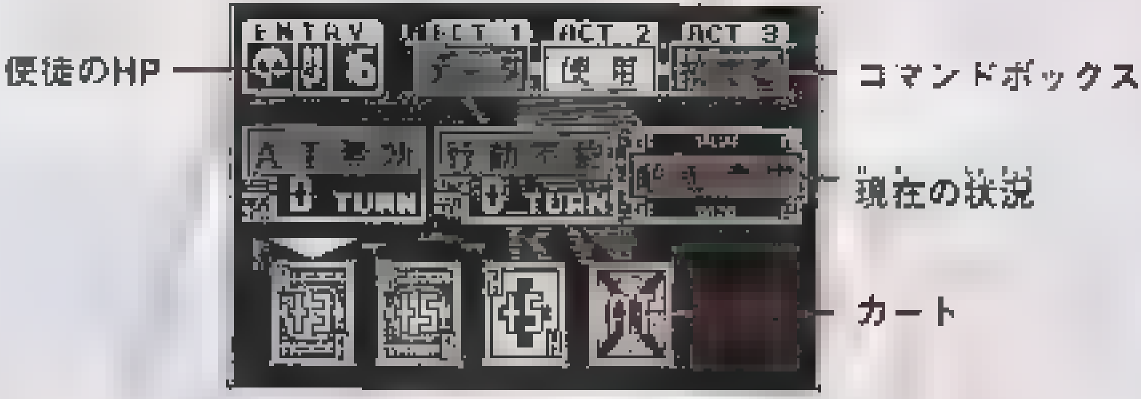


先攻後攻決定

先攻後攻が自動で決まります プレイヤーは反転表示された側になります

ゲームスタート

初めに、カードが3枚配布されます



ルール

戦闘は攻撃ターン 防御ターンの交代制で進み、プレイヤーは1ターンの間にカードによる攻撃をおこない、相手使徒のHPを0にすれば勝ちとなります

ターン

「データ」
カードゲームに参戦している使徒の、現在の状態を確認することができます
→P19参照

「使用」
カードを使用して相手を攻撃したり　参戦使徒のHPを回復したりします
→P36参照

「捨てる」
手持ちの不要なカードを1枚捨てることができます

「使用」または「捨てる」を実行するとターンが相手に移ります

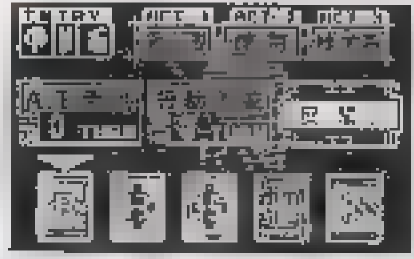
防御ターン

相手の攻撃に対して 防御をおこなうターンです

攻撃ターンの相手がカードによる攻撃を仕掛けて来た場合 反撃画面があらわれます。
REVERSEカードを持っていれば、反撃をおこなうことができます

REVERSEカードを持っている場合

カーソルをREVERSEカードに合わせ、Aボタンで反撃を実行します



REVERSEカードを持っていない場合

カーソルをPASSに合わせ Aボタンで実行します 反撃はおこなわれず、A.T.FIELDを展開 その数値分相手の攻撃力を弱めます



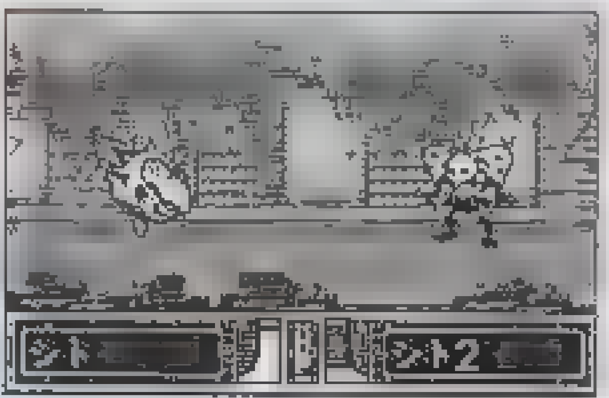
反撃をさらに反撃！

相手のREVERSEカードにより反撃を受けた場合、REVERSEカードを持っていれば同様に反撃の反撃をおこなうことができます

戦闘デモ

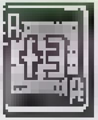
ターンの結果が戦闘デモで表現されます



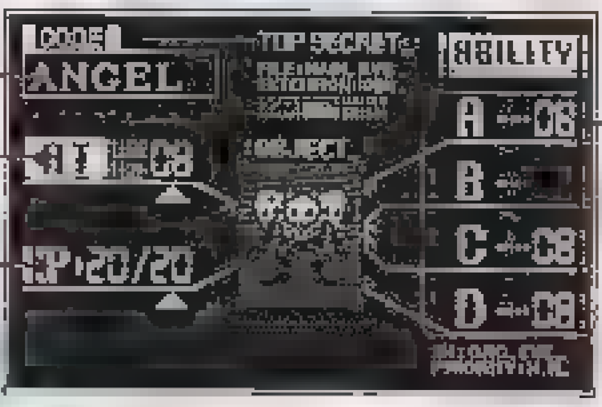


カードの種類と効果

●ダメージカード



攻撃ターン時、相手に攻撃を仕掛けます 参戦中の使徒の能力と一致したタイプのカードのみが使用可能です(能力タイプはデータで確認することができます) カードに表示された数プラス使徒の攻撃力が総攻撃力となります



●例

上記のデータの使徒はBの能力タイプを持っていないため Bの能力タイプのダメージカードは使えません

ダメージの計算例

攻撃側／能力タイプAが8の使徒がA＋3のダメージカードを使用した場合、

8（能力タイプAの攻撃力）＋3（カードの攻撃力）＝11（合計攻撃力）

で攻撃を仕掛けます。

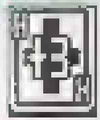
これに対し

防御側／防御側のA.T.FIELD数値が4の場合、

11（攻撃側の合計攻撃力）－4（A.T.FIELD数値）＝7

これにより、戦闘結果は防御側が7のダメージを受けて終了します。

●回復カード



参戦使徒のHPを表示数値分回復します。

●N²爆雷カード



相手使徒の攻撃ターンを2ターン不能にします。反撃もおこなえません。

●A.T.FIELD無効化カード



相手使徒のA.T.FIELDを2ターン無効にします。

●REVERSEカード



相手の攻撃力をそのまま跳ね返し、反撃する専用のカードです。反撃画面でのみ使用が可能です。反撃の反撃も可能です。

ゲーム終了

ゲームが終了すると勝敗結果画面が表示されます。

使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。

●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。

●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。

●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ワンダースワン™ 専用ホームページ GO! ワンダースワンWeb http://www.swan.channel.or.jp/

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター
台東区駒形2-5-5 〒111-8081
☎ **03-3847-6666**
- 電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。